

# Qwirkle Flex

## Guide Rapide

Pour vos premières parties, même si vous avez déjà joué à Qwirkle, nous vous conseillons de n'utiliser que les 36 tuiles noires et les 36 tuiles blanches (sans les bicolores).

Une fois que vous maîtrisez le principe de Qwirkle Flex, ajoutez les 36 tuiles bicolores.

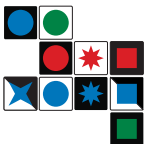
**REMARQUE :** Les tuiles bicolores se jouent et font gagner des points de la même manière que les tuiles blanches ou noires. Bien qu'il soit plus esthétique de les orienter dans le même sens au sein d'une même diagonale, ce n'est pas obligatoire pour les jouer et marquer des points.



Leur orientation n'influe pas sur votre score !

Qwirkle Flex suit les mêmes règles que Qwirkle, avec quelques ajouts :

Comme dans Qwirkle, vous gagnez des points en formant des lignes horizontales ou verticales ayant des symboles de la même couleur ou de la même forme. Mais avec Qwirkle Flex, vous gagnez aussi des points en formant des diagonales de tuiles adjacentes ayant le même fond.



Les tuiles d'une même ligne peuvent avoir des fonds différents, mais elles doivent toutes avoir des symboles de la même forme ou de la même couleur, sans aucun doublon.

### LIGNES HORIZONTALES ET VERTICALES :

Comme dans Qwirkle, gagnez 1 point par tuile dans chaque ligne que vous créez ou prolongez. Lorsque vous calculez les points marqués pour les lignes, ignorez le fond des tuiles.

Dès que vous complétez une ligne de 6 tuiles, vous réalisez un qwirkle ! Un qwirkle vous rapporte 6 points bonus.

### DIAGONALES :

Lorsque vous posez une tuile, regardez si elle fait partie d'une diagonale de tuiles adjacentes ayant le même fond (blanc, noir ou bicolore).

Gagnez 1 point pour chaque tuile adjacente d'une diagonale avec le même fond (ignorez alors sa couleur et sa forme).

Si vous créez une diagonale de 6 tuiles adjacentes avec le même fond, vous faites un **qwirkle flex** et gagnez 6 points bonus.



L'EXEMPLE DE PARTIE À LA FIN DU LIVRET VOUS MONTRE COMMENT CALCULER VOTRE SCORE.

**REMARQUE :** Vous **NE POUVEZ PAS** faire de diagonales de plus de 6 tuiles avec le même fond.

2-4  
8+  
30 min

SUSAN MCKINLEY ROSS

# Qwirkle



# Flex

MindWare  
brilliant toys for kids of all ages

© 2024 MindWare®  
© 2026 IELLO SAS pour la version française

Concept : Qwirkle © Susan McKinley Ross, 2006. Tous droits réservés  
Flex © Dr. Reiner Knizia, 2025. Tous droits réservés

Gestion de projet version française :  
Marie-Laure Faurite  
Traduction française :  
Armande Bessire  
Relecture française : Juliette Chastel et Coralie Brunet  
Graphismes version française :  
Doriane Frache

Distribué en exclusivité par :  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Hélicourt, France  
contact@iello.fr - iello.fr  
Fabriqué en Chine.



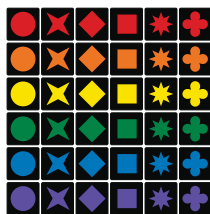
REINER KNIZIA



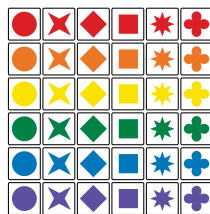
# Qwirkle Flex

## MATÉRIEL

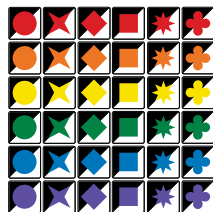
· 108 tuiles en bois (36 de chaque fond)



Noires



Blanches



Bicolores

· 1 sac  
· 4 chevalets

## MONTAGE DES CHEVALETS

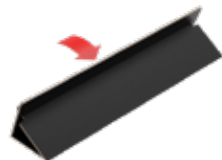
Montez les chevalets comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez ensuite retirer l'insert de la boîte de jeu pour les ranger sans les démonter.

1.



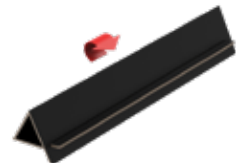
Posez la pièce sur la table, le logo vers le bas, et repliez les côtés vers l'intérieur.

2.



Insérez le côté droit dans la fente en poussant doucement jusqu'à ce que le chevalet tienne bien.

3.



Retournez le chevalet : le logo doit être orienté vers les autres joueurs.

4.



Pendant la partie, vous pourrez placer vos tuiles sur votre chevalet pour les visualiser et les organiser plus facilement.

SI VOUS SAVEZ DÉJÀ JOUER  
À QWIRKLE, LISEZ LE

## Guide Rapide

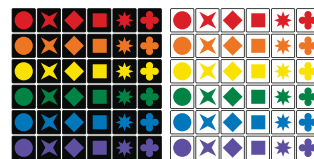
AU DOS DU LIVRET.

## APERÇU ET BUT DU JEU

Alignez des tuiles de même forme ou de même couleur : gagnez des points en formant ou en complétant des lignes horizontales, verticales... et diagonales ! Celui ou celle qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

## INTÉGRATION PROGRESSIVE DES DIAGONALES

Pour vos premières parties, même si vous avez déjà joué à Qwirkle, nous vous conseillons de n'utiliser que les 36 tuiles noires et les 36 tuiles blanches (sans les bicolores).

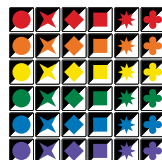


Noires

Blanches

Une fois que vous maîtrisez le principe de Qwirkle Flex, ajoutez les 36 tuiles bicolores.

**REMARQUE :** Les tuiles bicolores ne sont ni blanches ni noires. Tentez de faire des diagonales de fonds bicolores ! Bien qu'il soit plus esthétique de les orienter dans le même sens au sein d'une même diagonale, ce n'est pas obligatoire pour les jouer et marquer des points.



Bicolores



Leur orientation n'influe pas sur votre score !

## MISE EN PLACE

Désignez qui parmi vous notera les points et donnez-lui un papier et un crayon (non fournis). Prenez chacun un chevalet.

Placez les tuiles dans le sac. Piochez chacun 6 tuiles au hasard dans le sac pour former votre main. Placez-les sur votre chevalet pour les visualiser et les organiser plus facilement.



## CHOIX DU PREMIER JOUEUR

Chaque joueur regarde sa main et annonce son nombre le plus élevé de tuiles partageant un symbole de la même couleur ou de la même forme, sans compter les doublons et en ignorant le fond. Le joueur avec la plus grande combinaison de tuiles commence en posant celle-ci au centre de la table. En cas d'égalité, le plus âgé des joueurs ex æquo commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Combinaison de 2 tuiles



Combinaison de 3 tuiles



Combinaison de 3 tuiles



Combinaison de 4 tuiles

➔ COMMENCE

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### TOUR DE JEU

1. Choisissez une ou plusieurs tuiles de votre main.
2. Placez votre ou vos tuiles.
3. Calculez votre score.
4. Piochez dans le sac pour compléter votre main de 6 tuiles.

Au lieu de choisir et placer des tuiles, vous pouvez décider d'en échanger certaines. Cette possibilité est présentée plus en détail dans la section *Échanger des tuiles*.

## CHOISIR DES TUILES

Choisissez une ou plusieurs tuiles de votre main. Si vous en choisissez plusieurs, elles doivent toutes avoir la même couleur ou la même forme, sans doublon.

 Vous pouvez choisir une seule tuile ;

 **OU** plusieurs tuiles de la même forme, sans doublon ;

 **OU** plusieurs tuiles de la même couleur, sans doublon.

 Vous ne **POUVEZ PAS** choisir de tuiles dont le SEUL point commun est le fond.

## JOUER DES TUILES

Chaque tuile que vous jouez depuis votre main doit être verticalement ou horizontalement adjacente à une ou plusieurs tuiles déjà placées, et s'inscrire correctement dans toutes les lignes qu'elle prolonge. Les tuiles que vous jouez doivent être placées de manière à **toutes faire partie d'une même ligne**. Une « ligne » est composée d'au moins 2 tuiles qui se touchent.

 ← Une ligne horizontale jaune

 ↑ Une ligne verticale de losanges

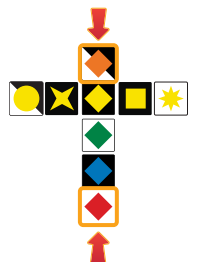
Les tuiles d'une même ligne peuvent avoir des fonds différents, mais elles doivent toutes avoir la même forme ou la même couleur, sans aucun doublon. Par exemple, une ligne de formes jaunes ne peut compter qu'un seul losange.

 **INTERDIT**  
2 losanges jaunes

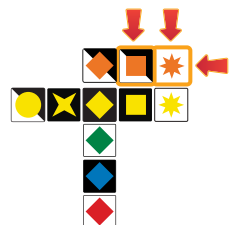
Une ligne ne peut pas compter plus de 6 tuiles, car il n'existe que 6 formes et 6 couleurs différentes dans le jeu. Pour les qwirkles (voir section *Qwirkles*) : une diagonale qui forme un qwirkle ne peut pas non plus faire plus de 6 tuiles (voir la section *Calculer son score* pour un exemple). Un qwirkle en diagonale s'appelle un *qwirkle flex*.

 **INTERDIT**  
7 tuiles, 2 ronds jaunes.

Les tuiles que vous jouez doivent toutes être placées dans une même ligne, mais il n'est pas nécessaire qu'elles se touchent. Par exemple, elles peuvent être placées chacune à une extrémité de la ligne.

 Vous pouvez ajouter les losanges orange et rouge à chaque extrémité de cette ligne de losanges.

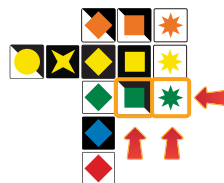
Une tuile peut faire partie de plusieurs lignes à la fois.

 Si vous jouez ces 2 tuiles orange, elles font partie de la même ligne orange. De plus, le carré orange fait aussi partie de la ligne de carrés, et l'étoile orange fait aussi partie de la ligne d'étoiles.

## CALCULER SON SCORE

Lignes horizontales et verticales :

Gagnez 1 point par tuile dans chaque ligne que vous prolongez ou créez. Lorsque vous comptez les points marqués dans les lignes horizontales et verticales, ignorez le fond des tuiles.

 Si vous jouez ces 2 tuiles vertes, vous gagnez 3 points pour la ligne verte, 3 points pour la ligne de carrés et 3 points pour la ligne d'étoiles, soit un total de 9 points.

Diagonales :

Si une tuile posée prolonge une diagonale de tuiles adjacentes et de même fond, gagnez 1 point par tuile dans cette diagonale (ignorez la couleur et la forme des tuiles). Vous pouvez jouer une tuile sans respecter le fond des diagonales, mais ces dernières ne rapporteront alors pas de points.

 Si vous jouez ce carré bleu, vous gagnez 2 points pour la ligne bleue, 4 points pour la ligne de carrés, 2 points pour l'une des diagonales blanches et 3 points pour l'autre, soit un total de 11 points.

**REMARQUE :** Si la diagonale comporte d'autres tuiles du même fond que la vôtre, mais séparées par un espace vide ou une tuile au fond différent, ne les prenez pas en compte.

## QWIRKLES

Un *qwirkle* sur une ligne horizontale de couleur



Lorsque vous complétez une ligne de 6 tuiles, vous faites un *qwirkle* et remportez 6 points supplémentaires ! Un *qwirkle* fait donc gagner au moins 12 points : 1 point par tuile du *qwirkle* et des lignes créées ou prolongées, et 6 points bonus.

Un *qwirkle* sur une ligne verticale de formes



## QWIRKLES FLEX

Un *qwirkle flex* sur une diagonale de fond noir

 Si vous créez une diagonale de 6 tuiles adjacentes avec le même fond, vous faites un *qwirkle flex* et gagnez 6 points bonus.

**REMARQUE :** Vous **NE POUVEZ PAS** faire de diagonales de plus de 6 tuiles adjacentes avec le même fond.

## PIOCHER DES TUILES

Une fois que vous avez joué et calculé votre score, piochez des tuiles jusqu'à en avoir de nouveau 6 dans votre main.

## ÉCHANGER DES TUILES

Au lieu de placer des tuiles, vous pouvez choisir d'échanger tout ou partie de votre main. Mettez de côté la ou les tuiles que vous voulez échanger, puis piochez des tuiles jusqu'à en avoir de nouveau 6 en main. Vous ne pouvez pas échanger plus de tuiles qu'il n'y en a dans le sac. Une fois que vous avez fini de piocher, remettez dans le sac les tuiles que vous aviez mises de côté. Après avoir échangé des tuiles, passez votre tour : vous ne gagnez aucun point.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'il n'y a plus de tuiles dans le sac, la partie se poursuit comme avant, mais les joueurs ne piochent plus à la fin de leur tour. Le premier joueur à avoir vidé sa main gagne **6 points bonus** et met immédiatement fin à la partie. Celui ou celle qui a le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex æquo se félicitent mutuellement et se promettent de refaire une partie.

## EXEMPLE DE PARTIE

1. Anna place une ligne de 3 tuiles rouges pour ouvrir le jeu et marque 3 points.

Total : 3 points



2. Pour ce premier exemple de calcul de score selon les règles de nous allons détailler chaque étape :

Chris joue 2 tuiles bleues et gagne les points suivants :

2 points pour la ligne horizontale bleue

2 points pour la ligne verticale d'étoiles

2 points pour la ligne verticale de carrés

2 points pour la diagonale de fonds noirs

2 points pour l'autre diagonale de fonds noirs

Total : 10 points

**Qwirkle**  
**Flex**



3. Marie joue 3 carrés et gagne les points suivants :

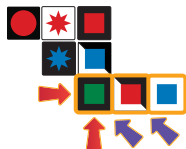
3 points pour la ligne horizontale de carrés

3 points pour la ligne verticale de carrés

3 points pour la diagonale de fonds noirs

2 points pour la diagonale de fonds bicolores

Total : 11 points



4. David joue 3 carrés et gagne les points suivants :

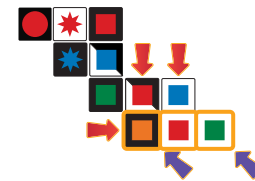
3 points pour la ligne horizontale de carrés

4 points pour les deux lignes verticales de carrés (2 x 2)

4 points pour la diagonale de fonds noirs

2 points pour la diagonale de fonds blancs

Total : 13 points

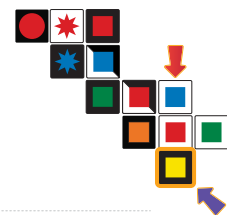


5. Anna joue 1 carré jaune et gagne les points suivants :

3 points pour la ligne de carrés

5 points pour la diagonale de fonds noirs

Total : 8 points



6. Chris joue 2 ronds et gagne les points suivants :

2 points pour la ligne horizontale de ronds

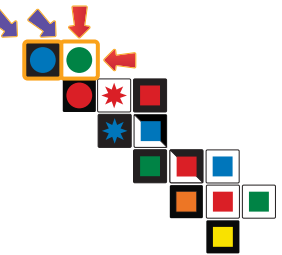
2 points pour la ligne verticale de ronds

2 points pour la diagonale de fonds blancs

6 points pour la diagonale de fonds noirs et 6 points bonus, puisque la diagonale forme un qwirkle flex.

Total : 18 points

**Qwirkle**  
**Flex**

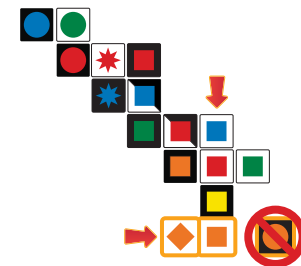


7. Marie joue 2 tuiles orange et gagne les points suivants :

2 points pour la ligne horizontale orange

4 points pour la ligne verticale de carrés

Total : 6 points



**REMARQUES** : Ici, les joueurs ne peuvent pas placer une tuile à fond noir à droite du carré orange, car cela créerait une diagonale de tuiles adjacentes noires dépassant la limite de 6 tuiles. En revanche, on pourrait tout à fait placer à cet endroit une tuile à fond blanc ou bicolore, ou placer la tuile à fond noir à gauche du losange orange.